

## FORLØBSBESKRIVELSE

Titel på forløb: <b>Bæredygtig udvikling – Ansvarlig forbrug og produktion</b>	
Uddannelsessted: <b>Tønder Handelsskole</b>	Undervisningstimer i klokketimer: <b>24</b>
Uddannelse: <b>HHX</b>	Verdensmål: <b>12</b>
Fag: <b>Informatik, Mediefag, Afsætning</b>	Forløbsnummer: toha_hhx_Inf&Med&Afs_B&C&A_003
Niveau: <b>B, C og A (3.g)</b>	Underviser: <b>Bo Børsen Hansen og Lars Laursen</b>

## INDHOLDSBESKRIVELSE

Den danske virksomhed "Too good to go" er omdrejningspunktet for dette flerfaglige projekt. Eleverne fik til opgave at undersøge, hvordan virksomheden anvender interaktionsdesign på deres website og app til at kommunikere deres budskaber til målgruppen. Virksomheden har på kort tid udvidet sit marked og er i dag at finde på en række forskellige sprog. Eleverne skulle i projektet vurdere om der er forskel på hvordan "Too good to go" henvender sig til forskellige markeder via deres officielle CC (contry code fx .dk eller .de) websites. Den tjeneste "Too good to go" sælger, har påvirket forbrugsmønstre i detailhandlen og restaurationsbranchen. Det skulle eleverne også undersøge nærmere i projektet her. "Too good to go's" kamp mod madspild ses i forhold til FNs verdensmål for bæredygtig udvikling. Nærmere bestemt det 12. verdensmål "Ansvarlig forbrug og produktion". Det skulle eleverne også vurdere potentialet i som konkurrenceparameter. Endelig skal det hele bindes sammen i et video-essay. Alt i alt et projekt med mange facetter, hvor de tre fag spiller sammen. Nøgleordene for projektet er teknologidrevet og bæredygtig forretningsmodel.

## INDHOLD

### Informatik:

Fokus på gestaltlovene, typografier, farvelærer, BOV-princippet, KISS-princippet, FTF-princippet og en række andre UX-designregler (eksempelvis Jakobs law, Doherty threshold, Fitts law, Hicks law, Millers law, Occams razor, Teslers law, Von Restorff effect).

Der er i forløbet også indlagt et biblioteksbesøg, hvor vi retter fokus særligt mod informationssøgning, som rækker ud over de gæense google-søgninger.

Fokus er her på Infomedia, Science in context, Faktalink og Bibliotek.dk (inkl. Digital artikelservice).

Kort teoretisk introduktion til innovationsbegrebet og brugerdrevet innovation.

Forløbet er et samspil med andre fag (Mediefag og Afsætning). Elevernes skal i slutningen af forløbet arbejde med en casebaseret projektopgave.

### Anvendt materiale:

<https://informatikbeux.systeme.dk/?id=1078> (og underkapitler)

<https://kommita.systeme.dk/?id=239>

<https://www.youtube.com/watch?v=E2uubx0mhLs>

<https://www.youtube.com/watch?v=yVHfbxk0jVM>

<https://www.youtube.com/watch?v=ZjXihm4pWq0>

<https://www.youtube.com/watch?v=t8e5FTXQHkg>

<https://lawsofux.com/>

<https://jakobhorn.dk/interaktionsdesign/>

<https://informatikbeux.systeme.dk/?id=1020> (og underkapitler)

#### Mediefag:

Introduktion til mediefaglig terminologi

Fokus på forskel på fakta og fiktion (autenticitetskoder)

Fokus på præproduktion (udvikling af manus og drejebog)

Samspil med andre fag i et flerfagligt projekt (Afsætnings Økonomi A og Informatik B)

Faglig formidling i videoessay formatet - Casen er virksomheden - Too good to go.

#### Anvendt materiale:

Fakta og Fiktion i "Levende Billeder" - <https://levendebilleder.systeme.dk/?id=156>

Faktakontrakt, fiktionskontrakt og dobbeltkontrakt - <https://levendebilleder.systeme.dk/?id=157>

#### Afsætning:

Lærebog Systeme: Marketing, E-bog kapitel 2,3,8,11 og 24 (kursorisk)

Casemateriale om Too Good To Go fra Lærebogen

## FAGLIGE MÅL

#### Informatik:

It-systemers og menneskelig aktivitets gensidige påvirkning

Innovation

Interaktionsdesign

**Mediefag:**

redegøre for grundlæggende træk ved fakta, fiktion og blandinger mellem disse former  
behandle problemstillinger i samspil med andre fag  
demonstrere viden om fagets identitet og metoder  
betjene optage- og redigeringsudstyr  
i grupper planlægge, gennemføre og distribuere en medieproduktion  
anvende viden om filmiske og dramaturgiske virkemidler  
arbejde med mediefaglige værktøjer i præproduktionsfasen

**Afsætning:**

Virksomhedsbeskrivelse  
Analyse af interne forhold med vægt på BMC  
Digitale forretningsmodeller  
Analyse af Omverdensforhold nationalt og globalt  
Målgruppeanalyse  
Analyse af og valg af parameterstrategi for servicevirksomhed såvel nationalt som internationalt  
Udarbejdelse af præsentationsvideo materiale (Promotion parameter)  
Verdensmål 12 "Ansvarligt forbrug og produktion"

**ANDET**

Her kan du evt. notere opgaver eller andet fra forløbet, som du vil videregive.